Rapport 2022/2023

Swiss Cup

Un événement pour les gamers de la région

IMPRESSUM

Date de publication
Juillet 2023

Impression
Municipalité de Delémont
Service de la cohésion sociale, de
la jeunesse et du logement (CSJL)

Rédaction
Malik Schaub
Animateur socioculturel CDJ
cdj@delemont.ch
Téléphone 079 539 62 64

LE PROJET

Résumé

Swiss Cup est un événement qui s'est déroulé le 1er avril 2023 sous la forme d'un tournoi de jeux vidéo. Durant toute une après-midi, les participants ont pu s'affronter sur le jeu vidéo FIFA, produit phare chez les jeunes de la région. De plus, les concurrents ont également participé à une intervention d'Addiction Jura qui proposait une sensibilisation aux écrans afin que la passion du jeux vidéo reste un loisir tout en y prenant du plaisir.

Introduction

Swiss Cup est un projet émanant du Conseil Delémontain des Jeunes (CDJ) lors de la législation 2022/2023. Cet événement a été coorganisé entre la commission « Loisirs » du CDJ, composé de jeunes delémontains âgés de 14 ans en moyenne et son animateur socioculturel avec la collaboration de l'Espace-Jeunes (EJ) de Delémont.

Historique du projet

Azaan Hasif, Eliott Lovis et Djelon Ramanabaja composent le groupe de travail à la tête de ce projet. Les 3 jeunes delémontains ont eu cette idée lors d'un brainstorming individuel puis collectif lors des premières séances du CDJ animées par Malik Schaub. Le but de ce projet était donc d'allier le plaisir de s'amuser sur un jeu vidéo et de déterminer qui sont les meilleurs joueurs du jeu vedette FIFA tout en prenant conscience des risques d'une addiction qui peut provoquer un décrochage social et scolaire. Pourquoi y jouer alors ? Parce que la prévention par le jugement ne marche que très peu, et encore moins chez le public adolescent. De plus, ce loisir est légal et donc très accessible (autant les écrans que les jeux vidéo). C'est pourquoi nous trouvions intéressant de mélanger les deux, plaisir et prévention.

Cet axe de travail se prénomme la réduction des risques et se calque sur le mode d'intervention fédéral en matière de prévention. Expert en la matière, Addiction Jura a très chaleureusement accepté de participer au projet et a proposé une intervention en 2 parties. Tout d'abord, les participants ont dû remplir un petit questionnaire sur leurs habitudes de

jeu et d'écran en restant anonymes. Les résultats de ces questionnaires ont été directement classés dans un tableau Excel et ont servi de base de données pour construire la deuxième partie qui était un questionnaire Kahoot, très apprécié des jeunes en général. Kahoot est un site internet qui propose de réaliser des quizz interactifs sur mesure. Les données récoltées au sein des questionnaires ont donc permis à Addiction Jura de réaliser ce Kahoot afin de partir des acquis des participants pour construire l'intervention préventive.

Au final, une dizaine de duos sont venus se mesurer durant cette compétition où les trois premières équipes recevaient des bons d'achat à la FNAC en guise de récompenses. Les participants avaient une moyenne d'âge de 14 ans et étaient, pour la plupart, originaires des quartiers populaires de la ville de Delémont à l'instar des jeunes organisateurs. Durant tout un après-midi, ces jeunes ont donc pu s'approprier l'EJ, s'amuser et apprendre. Cet événement a donc été une réelle réussite.

Vous trouverez plus loin dans ce rapport l'évaluation du projet faite par les jeunes avec l'animateur socioculturel afin de le débriefer. Enfin, je tiens à remercier Pascal Mazzarini, chef de service, pour sa présence le jour-j. Il est très encourageant de voir l'intérêt porté par notre chef de service pour le travail social et l'animation socioculturelle en particulier.

Objectifs de l'événement

- Permettre aux organisateurs d'acquérir et renforcer des compétences socioprofessionnelles

- Sensibiliser les jeunes gamers à l'usage des jeux vidéo

- Ouvrir l'EJ à une plus large population lors d'un samedi après-midi

- Pouvoir connaître les habitudes de jeux de certains jeunes delémontains

Ce projet est donc un vecteur de cohésion sociale et un renforcement de la citoyenneté chez les jeunes delémontains issus du groupe de travail.

Pourquoi faire de la prévention tout en jouant ?

De prime abord, il semble étrange de réaliser une action de prévention sur les écrans et les habitudes de jeu durant une après-midi consacrée à l'usage de ces outils. Cependant, de mon expérience de travailleur social, certes courte mais riche, je peux affirmer que le meilleur « angle d'attaque » si l'on veut réaliser de la prévention efficace et ça quelque soit la problématique, c'est celui de la réduction des risques. C'est-à-dire, de ne pas juger ou moraliser l'exercice de la problématique mais de l'accepter et de l'encadrer. Ceci s'inscrit comme étant un des 3 piliers primaires et fondamentaux de la politique en matière d'addiction de la Confédération Helvétique.

Cette stratégie me semblait être la seule efficace face aux deux facteurs essentiels de la problématique traitée : la légalité de la consommation des écrans et l'âge du public-cible dont la défiance de l'autorité et des règles font partie intégrante de la construction de l'identité des individus lors de cette période de leurs existences. C'est pourquoi toute forme de jugement de valeurs ou de morale serait encore moins efficace qu'en temps normal.

Enfin, il est également prouvé et démontré que la prévention par les pairs (personnes de la même tranche d'âge) est la plus efficace qui soit. Bien que l'intervention même concernant l'aspect préventif était l'œuvre de professionnels travaillant à Addiction Jura, l'événement a été organisé par

des jeunes et c'est ce qui restera probablement inscrit dans la mémoire collective. Nous pouvons donc y voir une part de prévention par les pairs.

Pour toutes ces raisons, je peux donc affirmer que ce type de prévention peut être très efficace et est une des plus adaptée à ce genre de public, surtout avec la problématique abordée.

Acteurs/Ateliers lors de la journée

- Commission loisirs du CDJ (groupe d'organisation de l'événement)
- Espace-Jeunes de Delémont (prêt du lieu et de matériel)
- Addiction Jura (groupe d'intervention en prévention, Célia et Lucia)

Agenda

Date	**Evènement**	**Lieu**
Octobre 2022	Assemblée Constitutive CDJ	Delémont
Novembre 2023	Séance 2 CDJ	Delémont
Décembre 2023	Séance 3 CDJ	Delémont
Janvier 2023	Séance 4 CDJ	Delémont
Février 2023	Séance 5 et 6 CDJ	Delémont
Mars 2023	Dernières finalisations du projet	Delémont
31 Mars	Installation, déplacement matériel	Jura
1 Avril 2023	Tournoi Swiss Cup	Delémont
2 Avril 2023	Rangements, restitution matériel	Jura
19 Avril 2023	Evaluation du projet	Delémont

Organisation

Le groupe de travail était composé des personnes suivantes :

Azaan Asif, 13 ans, domicilié à Delémont

Eliott Lovis, 13 ans, domicilié à Delémont

Djelon Ramanabaja, 14 ans, domicilié à Delémont

Malik Schaub, animateur socioculturel en charge du CDJ

Les jeunes delémontains ont défini la date de l'événement, le jeu vidéo sur lequel allaient s'affronter les participants, le nombre d'inscriptions possibles, la méthode de communication destinée à faire de la publicité à l'événement, le mode de qualification du tournoi et les récompenses attribuées aux 3 premiers. Par la suite, les 3 jeunes et Malik se sont mobilisés pour trouver gratuitement le matériel nécessaire à l'exercice d'un tel tournoi (télévisions, consoles, manettes, jeux). Malik a trouvé un chauffeur muni d'un bus en la personne de Yannick Charmillot qui a accepté d'aider les 4 protagonistes concernant le transport de ce matériel pour le jour avant l'événement et pour les rangements le jour d'après. Je tiens à le remercier chaleureusement encore une fois à travers ce rapport. Eliott a réalisé l'affiche de l'événement qui a été validée par le reste du groupe.

Lors du jour-J, Azaan, Eliott et Djelon se sont mis d'accord pour la disposition des emplacements de jeux une fois le transport effectué et se sont occupés de l'accueil des participants pendant que Malik enregistrait les inscriptions et construisait les tableaux qualifcatifs.

Enfin, l'événement s'est déroulé sans accroc. Malik veillait à ce que tout se passe bien et Azaan a pris des photos de l'événement pendant qu'Eliott et Djelon assuraient le service au bar. Une fois les matchs de groupe terminés, l'animateur a accueilli Addiction Jura et les a présenté auprès des jeunes. Les participants étaient donc invités à participer à cette intervention avant la reprise des matchs à élimination directe.

A ce moment-là, Malik a dû partir des pour des raisons personnelles mais Alexis Sauvain, ASE et educateur spécialisé en formation qui a travaillé à l'EJ durant 6 mois l'a remplacé pour assurer la suite et la fin de l'événement. Alexis remercie fortement les 3 jeunes organisateurs pour leur implication concernant le respect des lieux et l'aide apportée lors des rangements.

Afin de clôturer définitivement le projet, les 4 protagonistes ont réalisé une évaluation du projet quelques jours après l'événement.

Des compétences développées ou renforcées

Dans une démarche de développement de compétences et d'insertion professionnelle voici, à titre d'exemple, quelques-unes des tâches que des jeunes pourraient prendre en charge avant, pendant et après la manifestation :

- Créer une affiche
- Promouvoir l'événement sur les réseaux sociaux
- Distribuer des flyers et coller des affiches
- Accueillir le public
- Gérer un bar de boissons
- (Dé)monter et rechercher les infrastructures
- Coordonner l'événement avec d'autres acteurs (EJ, Addiction Jura)
- Garantir la propreté du site
- Etc,…

Objectifs des participant·e·s

- Créer un événement qui leur plaît tout en cherchant un sens socioculturel

- Définir qui sont les meilleurs joueurs de FIFA

- Acquérir des compétences organisationelles et de gestion

Ceci amène à la réflexion des organisateurs à propos des compétences qu'ils vont travailler. Certaines compétences sont essentielles à l'intégration des jeunes dans la société, notamment l'amélioration de la sociabilité, la gestion du stress et l'acquisition de compétences organisationnelles et de planification d'événements par exemple.

Financement

Se reposant principalement sur la « débrouillardise » des organisateurs, le budget attribué à cet événement était très mince. Il faut souligner la geste très sympathique d'Addiction Jura qui n'a pas facturé son intervention auprès du CDJ et la générosité des individus qui nous ont gratuitement prêté le matériel nécessaire à la bonne tenue d'un tournoi

de jeux vidéo. C'est pourquoi le coût final de ce tournoi ne s'élève qu'à 300 CHF qui ont été financés entièrement par le budget annuel du CDJ.

Dépenses	
Bons d'achat à la FNAC	175.00 CHF
Repas de midi des organisateurs	33.00 CHF
Défraiement transport Yannick Charmillot	50.00 CHF
Prix décerné au vainqueur du Kahoot	33,15 CHF
TOTAL	**291,15 CHF**

Pistes de financement	
Budget du CDJ 22/23	**291,15 CHF**
Solde de la sortie de caisse de 300 CHF	**8,95 CHF**
Total	**300 CHF**

Evaluation de l'événement par le groupe de travail

Selon Azaan, Eliott et Djelon, l'événement s'est bien passé de manière générale. Ils ont relevé que les participants avaient l'air contents et satisfaits de la journée et étaient attentifs lors des explications ainsi qu'au début du Kahoot.

Au niveau des apprentissages, il est important de souligner que les 3 jeunes ont exprimé ce genre de témoignages : « J'ai réussi à gérer toutes ces personnes et j'ai appris à avoir peut-être plus de respect envers le matériel de façon générale ». D'autres ont tout simplement répondu, qu'à leurs yeux, ils n'avaient pas appris grand-chose. Cependant les 3 jeunes se sont accordés pour dire que le projet leur a apporté du plaisir.

Concernant leur relation avec Malik et le rôle qu'il avait dans le projet, les organisateurs ont dit qu'ils se sentaient à l'aise avec Malik et qu'il les a assez soutenu durant l'élaboration du projet et durant le jour-j. La présence d'Alexis pour pallier l'absence de Malik leur avait été proposée au préalable. Ils l'avaient validée et ont eu une bonne entente avec Alexis également.

Selon eux, les points positifs de l'événement ont été le plaisir et l'amusement. « Les équipes ont vraiment bien joué le jeu ». Dans les points négatifs, Azaan et Eliott ont relevé qu'ils étaient gênés lors de l'intervention d'Addiction Jura. En effet, la discipline s'est dissipée et à laissé place à quelques remarques sexistes au fil de la présentation et du questionnaire de Célia et Léa. Afin de remédier à cela, Azaan a proposé d'infliger des « sanctions » (pénalité durant les matchs) pour le tournoi si ce genre d'événements devaient se reproduire. Suite à cela, je leur ai également demandé s'ils trouvaient que le sexisme était fréquent dans leur quotidien et d'après eux cette problématique est assez présente chez les jeunes à Delémont et en particulier à l'école.

Enfin, la dernière phase de cette évaluation consistait à parler du futur de l'événement. Les 3 jeunes ont émis le souhait de pouvoir refaire ce genre d'événement. Ils se sentiraient prêts à le refaire sans l'aide du CDJ ou de l'EJ mais admettent qu'il serait compliqué de réaliser ce genre de projet sans l'aide d'un adulte au minimum. Pour terminer, les jeunes témoignent qu'ils ne se seraient pas frocément sentis capable de faire un tel projet avant leur entrée dans le CDJ.

Retour des intervenants d'Addiction Jura

Selon Célia, dans l'ensemble, l'intervention s'est bien passée malgré les quelques perturbateurs et les remarques sexistes envers la place de la femme dans le monde des jeux vidéo « la place de la femme c'est à la cuisine », « en plus elles sont nulles aux jeux vidéo », etc… Cependant, c'était un peu le débat et la réflexion que les intervenantes voulaient amener en plus de l'aspect préventif envers les écrans donc elles sont globalement satisfaites. C'était important pour elles d'amener cette problématique de genre dans le débat. Concernant le Kahoot, Célia relève également que c'était une bonne idée d'avoir un prix à la clé pour les encourager à jouer le jeu jusqu'à la fin. Elles sont satisfaites d'avoir basé leur intervention sur un Kahoot car cet outil ouvre une porte à la participation et permet le débat même s'il est clair que tous n'ont pas eu le même niveau d'implication et de discipline. Elle remercie également Pascal Mazzarini, chef du Service CSJL, d'être venu et d'être resté pour voir l'intervention. Enfin Célia conclut en disant qu'elle avait été contente de l'intervention et qu'elle et ses collègues ont laissé des flyers de prévention à l'endroit « Information » de l'Espace-Jeunes.

Durabilité

A travers les témoignages des jeunes organisateurs, on peut observer que le CDJ favorise la participation des jeunes, fait émerger, rend visible puis promeut les apprentissages et les compétences, individuels ou collectifs, acquis au cours de l'élaboration et de la réalisation du projet. Ce qui est non-négligeable dans la construction identitaire et citoyenne des jeunes delémontains.

Tous les jeunes qui s'engagent pour la réalisation d'un projet bénéficient d'une évaluation ainsi que d'une attestation de la part de notre service. Celle-ci leur sera utile à terme, au moment où ils devront trouver une formation ou un emploi.

Le CDJ est persuadé que l'événement servira durablement les intérêts de la population delémontaine ainsi qu'au développement d'une image positive de la jeunesse, mais aussi de la ville de Delémont et de sa région.